VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.11

PAC-LAND®

パックランド

FOR X68000/X68030

取 扱 説 明 書



VIDEO GAME ANTHOLOGY
ビデオゲーム・アンソロジー
～すべてのゲームファンへ～

コンピュータ・ゲームの発展にはめざましいものがあります。年々、新しいアイデアが導入され、グラフィックも音楽も、ほんの数年前に比べても格段にすばらしくなっています。

とはいえ、ゲームの面白さの本質は今も昔も変わりません。ゲームの面白さは、「新しい」、「古い」といった、発売時期だけに左右されるものではありません。

ところが、ほとんどの作品は、数年も経つと市場から消えてしまい、プレイできなくなってしまいます。こうした現状もあってか、最近では、業務用の基板を直接購入するユーザーも増えてきましたが、すでに基板でも入手困難なゲームもあります。

マイコンソフトでは、良いゲームを世の中に紹介し、残していくことは、意義のあることだと考え、「ＶＩＤＥＯ GAME ANTHOLOGY」シリーズを企画しました。

時代を超えた、ゲームの本質を持つ作品群を厳選して、パソコン上に復活させていきたいと思います。

昔からのゲームファンの方にはこれらのゲームの魅力を再認識していただけることと思いますし、新しいゲームファンの方にも、ゲームは派手なグラフィックや音楽がすべてではないことが分かっていただけることでしょう。

本当に良いゲームは、どんなに時を経ても面白いものです。

この度は当社製品「VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.11 パックランド FOR X68000/X68030」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製（コピー）行為および賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合には懲役または罰金が課せられます。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです。
ソフトウエア法的保護監視機構

●パッケージ内容

商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書(本書)
5インチ・フロッピーディスク 1枚
専用3ボタン・ジョイパッド(下図)
ユーザーズ・カード(ハガキ)
サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考に利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理などをご依頼になる場合に必要となりますので、大切に保管しておいてください。



専用3ボタン・ジョイパッド

起動方法

ゲーム・ディスクをX68000またはX68030のドライブ0に正しくセットしてください。

パソコン本体とモニターの接続を確かめて、電源を入れてください。ゲームは自動的に始まります。

なお、ゲーム起動後はディスク・アクセスは行なわれません。ディスクを抜いて大切に保管してください。

※X68030をご使用のお客様も、X68000と同様の起動方法でゲームを始めることができます。

ハードディスクをご使用になっている方へ

ハードディスクをご使用のお客様で、起動時にハードディスクから立ち上がるように設定されている場合には、そのままでは本ソフトウエアを起動させることはできません。

[OPT.1] キーを押しながら上記の操作を行なってください。

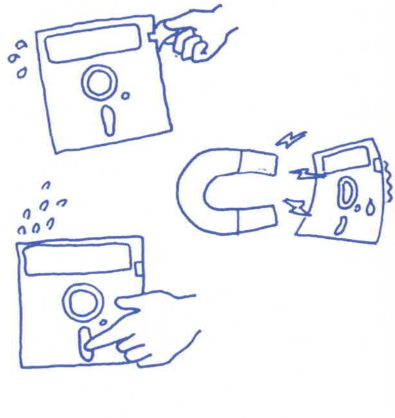
本ソフトウエアはS-RAM記録機能対応です。S-RAM記録を設定する場合は「S-RAM記録機能」(P.20)を参照してください。

フロッピーディスク取扱上の注意

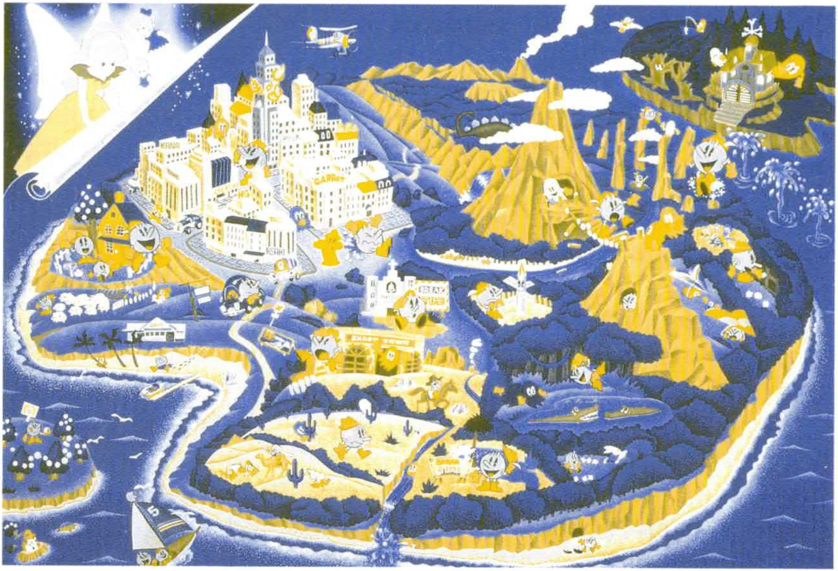
●ディスクの磁性面を汚したり傷つけたりするとパソコンが内容を読み取れなくなることがあります。指などで触れないよう取り扱いには注意してください。

●磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと磁気の影響で記憶内容が破壊される恐れがありますので、おやめください。

●ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。



PAC-LAND®



はじめに

パックランドは、パックマン・シリーズ第4弾としてナムコ社が1984年に発表した作品です。

ナムコ社の代表的なキャラクター"パックマン"を主人公にし、キャラクターの美しさ、音楽の楽しさと共に大ヒットしました。

また、ボタンによりパックマンを左右に操る特殊な操作方法も話題となりました。

パックマンの形をした島パックランドを舞台に、パックマンとおなじみモンスターたちが繰り広げるメルヘンチックな世界を心ゆくまでお楽しみください。

●ゲームの進行

迷子の妖精をフェアリーの国に送り届けるため、パックマンは冒険旅行にでかけました。

左右ボタンとジャンプ・ボタンでパックマンを操作して矢印の方向に進んでください。途中、モンスターが邪魔をしたり、池を飛び越えなければならないなど様々な障害が待ち受けています。

家を出発してフェアリーの国にたどりつき、再び家に帰ってくるまでをトリップと呼び、1トリップは、4ラウンドで構成されています。

中継点（教会があるところ）やフェアリーの国まで到達すると、そのラウンドはクリアです。

フェアリーの国に到達すると、お姫様が現れ魔法の靴をもらえますので、その靴をはいて家まで戻ってください。この靴をはいていると、ジャンプ・ボタンを続けてたたくことによって、空中ジャンプができるようになります。無事家まで帰りつくと、トリップ・クリアとなります。

パックマンは、モンスターや、モンスターが落とす小モンスターにぶつかったとき、池や谷底に落ちたときにミスとなります。

また、画面下段に表示された、パックマン型のエネルギーが無くなると、モンスターの中の1匹"スー"が猛スピードで追いかけてきますので、注意してください。

パックマンの残り人数がゼロになるとゲーム・オーバーです。

操作方法

パックランドは業務用アーケード・ゲーム機を再現したものです。

まず、[F6]キーを押すことでコインをゲーム機に投入した状態になります（「CREDIT」の数が増える）。

この状態で[F8]キーを押すとゲームがスタートします。

コインを2枚以上入れた状態（「CREDIT」の数字が2以上のとき）で[F9]キーを押すと、2人交互プレイがスタートします。

パックマンは左右2方向の移動と、ジャンプをすることができます。操作は専用3ボタン・ジョイパッドかジョイスティック、またはキーボードを使用します。

●キーボードでの操作

[F6] ……コインを投入する(クレジット)

[F8] ……1人用スタート

[F9] ……2人用スタート

[F1] ……デモ中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります

[ESC] ……ゲームの一時停止(ポーズ)

[HELP] ……画面同期周波数を変更します(31KHz/15KHz)

[SHIFT]＋[HELP] ……タイトル画面に戻ります

[←] [4] [XF3] ……パックマンの左移動

[→] [6] [XF5] ……パックマンの右移動

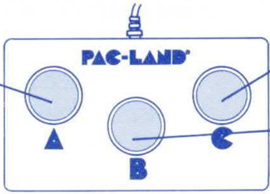
左右移動は、ボタンを続けてたたくとパックマンは加速し、ボタンを押したままだと同じ速度を保ちます。

[XF1] [XF2] [XF4] [SPACE] ……ジャンプ

ジャンプは、ボタンを押したときパックマンの速度が速いほど、高く遠くへ跳ぶことができます。

●専用3ボタン・ジョイパッドでの操作

Aボタン
左移動
ゲーム・スタート



Cボタン　右移動
ゲーム・スタート

Bボタン　ジャンプ
デモ中に押すとコインを投入します(クレジット)

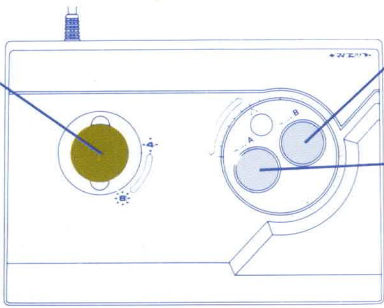
ご注意：専用3ボタン・ジョイパッドは、安全性を十分配慮して制作しておりますが、鉄製品であるため、角が鋭くなっている箇所があります。

ケガなどなさらぬよう、お取り扱いにはご注意ください。特に本体下部の鉄の切口にはお手を触れないようお願いいいたします。

また、ゲーム以外の目的には使用しないでください。

●ジョイスティックでの操作

レバー(2方向)
左右移動



Bボタン
ジャンプ
コインを投入します
(クレジット)

Aボタン
ジャンプ
ジョイスティック1：
1人用ゲーム・スタート
ジョイスティック2：
2人用ゲーム・スタート

キャラクター紹介

パックマン



このゲームの主人公。

迷子になった妖精を帽子の中に入れて、行く手をさえぎるモンスター達を避け、時には反撃をしながらフェアリーの国へ無事たどりつかなければなりません。

家で待つ家族（ミズ・パックマン、パックベビー）のためにも一刻も早く送り届けなければと、しつこいモンスター達もなんのその、今日もパックマンは走り続けるのでした。

モンスター

パックランドに登場するモンスターたちは、車やUFOといった乗り物にのってパックマンの行く手を邪魔します。彼らはそれぞれ違った性格を持っており、乗り物によっても行動パターンを変えてくるので要注意です。

クライド(CLYDE)

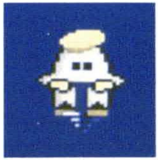


モンスター軍団の親分格。

攻撃力がいちばん強く、スピードや飛行機からモンスターを落とす数などはピカいちです。

性格は陰険ではありませんが、車やバスに乗ると唯一方向転換をしてきます。ここぞというときに邪魔をするのでもっとも注意すべきモンスターです。

ピンキー(PINKY)



クライドの第一の子分。クライドについで強いモンスターです。

ホッパーに乗っているときはフェイントをかけてくるので気をつけるべし。

インキー(INKY)



一言で言って陰険な奴です。唯一、窓から小モンスターを落としてきます。

面数が進むと、飛行機による体当り攻撃など不思議な行動をとってくるので要注意。

ブリンキー(BLINKY)



スピード、攻撃力ともに弱く、小モンスターもほとんど落としてこないなど結構イイ奴なのかも？

ピンキー同様、ホッパーに乗っているときはフェイントをかけてきます。



スー(SUE)

パックマン・シリーズ初登場、謎の女性モンスター。

いつもはパックマンの後をゆっくりと追ってきますが、時間切れになる(残りエネルギーがなくなる)と、ものすごい勢いで追いかけてきます。

後半面では時間もぎりぎりなので、恐い存在となります。



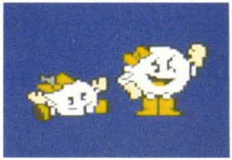
小モンスター

モンスターが飛行機または窓から落とすモンスターです。

他のモンスターと同様にパックマンが上に乗ることができます。

普段はパックマンが触るとミスになりますが、ヘルメットをかぶっているときに頭で受け止めると300点となります。

バスの2階にも乗って登場します。



ミズ・パックマン
パックベビー

家でパックマンの帰りを待つパックマンの家族たち。

家に帰ると手を振って出迎えてくれます。

妖精のお姫様とその仲間たち

フェアリーの国でパックマンを歓迎してくれる妖精のお姫様と、その仲間たちです。



基本テクニック

パックランドでは、パックマンを右移動ボタン、左移動ボタン、ジャンプ・ボタンの三つのボタンで操作する。そのため、これらのボタンをうまく使いこなすことが上達するための必要条件だ。

●軽やかに走ろう

パックマンの移動は左右移動ボタンを使う。

ボタンを連続してたたくと加速するぞ。

また、ボタンを押しっぱなしにすると、そのときのスピードを保つことができる。

ゲームの基本なので、体に覚えこませよう。

●ジャンプを使いこなそう

パックマンのジャンプにはいくつかのバリエーションがある。

基本ジャンプ

止まった状態、もしくは歩いている状態からジャンプする場合。

走りながらジャンプ

助走をしてのジャンプ。

基本ジャンプのほぼ2倍の飛距離がある。

移動物ジャンプ

移動物が上にあがっていくときにジャンプするとジャンプ力が増す。

また、下降時は逆にジャンプ力が減るので注意しよう。

パワー・ジャンプ

パワー・エサを取ったときのジャンプ。

基本ジャンプのほぼ3倍の高さまでジャンプすることができる。ただし、飛距離はほとんど変わらない。

スプリング・ジャンプ

スプリング・ボードを使ってのジャンプ。

ジャンプ中に右（左）移動ボタンを素早くたたくことによって、飛距離を大幅に延ばすことができる。気を緩めて池に落ちないよう頑張れ。



基本テクニック

●モンスターの頭に乗れるよ

パックマンはモンスターに触るとミスになるが、頭の上には乗ることができる。このテクニックをうまく使えば、届かないフルーツを取ることもできる。

頭に乗らなければクリアできないラウンドもあるのだ。

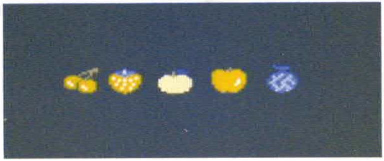


●パワーエサで高得点をめざせ

パワーエサの近くにモンスターをおびきよせ、一挙につかまえて高得点をねらおう。

6匹目以降はすべて7650点になるので、ハイスコアをねらうチャンス。

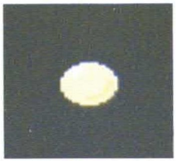
フィーチャー紹介



フルーツ

食べると得点になります。

チェリー	100〜1,000点
ストロベリー	300〜1,500点
オレンジ	500〜2,000点
アップル	1,000〜3,000点
メロン	1,500〜3,000点



パワーエサ

各ラウンドの途中に出現する黄色く点滅する大きなエサで、これを食べるとモンスターたちはイジケ・モンスターになり、かみついて反撃することができます。

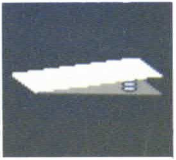
かみついたときの得点は、1匹目200点、2匹目400点……と倍になっていき、5匹目では3200点、6匹目以降はすべて7650点となります。



船

壊れた橋のラウンドに出現します。

これを取ると橋の一部が新たに出現し、クリアが楽になります。



スプリング・ボード

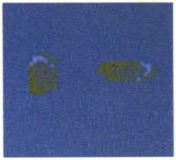
池の手前などにあります。

助走をつけて、上に乗ったときにタイミングよくジャンプすれば、長い池を飛び越えることができます。



障害物(消火栓、切りかぶ、サボテン)

これらの障害物はジャンプしてよけましょう。中には、フルーツや隠しフィーチャー(P.14)を出現させるものもありますので、よけるだけではダメ。



消火栓の水

消火栓からときどき吹きだし、パックマンの進行を邪魔します。

ジャンプでうまくかわしましょう。



水柱

壊れた橋のラウンドで、水の中からいきなり吹き上げてきます。

真上にうまく乗ると上に持ちあげてくれますが、少しズレたり、横から当たったりすると水の中に引き込まれてしまうので要注意。



ガイコツ

ガイコツのそばには砂地獄があります。

パックマンが砂地獄にはまるとずぶずぶと沈んでいき、砂の中に完全に埋まってしまうとミスとなってしまいます。ジャンプして避けましょう。

隠しフィーチャー

パックランドにはたくさんの隠しフィーチャーがあります。

これらの多くは、移動可能な障害物を進行方向の反対から押すことによって出現します。



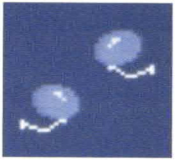
ヘルメット

各トリップの最初のラウンドで出現します。

これを取ると、上から落ちてくる小モンスターを頭で受けることができます。

これがないとクリアしにくいラウンドもあるので、できる限り取るようにしましょう。

トリップ6,8には出現しません。



風船

トリップの帰り道で出現します。

6個の風船が飛びだし、そのうちの1つが7650点となっています。それ以外の風船は100点です。ある条件がそろうとすべての風船が7650点となります。

トリップ7,8には出現しません。



透明パックマン

トリップの3ラウンド目で変身することができます。

透明になると、モンスター達に当たっても死ななくなり、水に引き込まれることもなくなります。一定時間が過ぎると元に戻ります。

トリップ5,8には出現しません。

ワープ

ラウンド2でのみ可能で、トリップ3までワープします。

ボーナス・ポイント7万点が加算されます。



ラッキー・パックマン

パワー・エサを取ってイジケたモンスターにかみつき、3200点のときにスーを食べると出現します。

これを取ると残りエネルギーがボーナス・ポイントとなり、さらにエネルギーが満タンになります。

スペシャル・パックマン



トリップ1，4の帰り道で出現します。

これを取るとパックマンが1人増えます。

ギャラクシアン



モンスターが小モンスターのかわりに落としてくることがあります。

小モンスターのようにただ落ちてくるだけでなく、一定の軌跡を描いて落ちてきて消えます。取ると7650点となります。

花



トリップ1にのみ出現します。

ある場所でパックマンがジャンプすると生えてきますが、特に意味はありません。

トリップ1の各ラウンドにそれぞれ2ヶ所づつあるので探してみよう！

ブレーク・タイム

各ラウンド（トリップの3番目のラウンドは除く）の最後まで到達すると、そのラウンドはクリアとなり、ブレーク・タイム（ひと休み）となります。

ここでは、残りエネルギーがボーナス得点として加算されます。

また、ブレーク・タイムになる瞬間のパックマンのポーズによってボーナス得点が加算されます。最低10点から最高7650点のボーナス点がもらえます。

ラウンドの最後でパックマンが自動的に歩きだしたら、タイミングを見はからってジャンプ！



ハイスコア登録

ゲーム終了時に高得点を獲得していると、名前を5文字以内で入れることができます。

左右ボタンで文字を選択し、ジャンプ・ボタンで決定してください。

1度入力した文字は訂正することができませんので注意してください。

名前を5文字入力するか、制限時間がくると終了します。

S-RAM機能を設定している場合は、登録されたハイスコアをS-RAMに記録します。



コンフィグレーション・モード

パックランドの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000/X68030版ではデモ中に F1 キーを押すと設定画面になります。

左右ボタンで項目を選択し、ジャンプ・ボタンで該当項目の設定を変更してください。

MYPAC　パックマン数の設定

ゲーム開始時のパックマンの数（2~5）を設定することができます。

DIFFICULTY　ゲームの難易度

EASY（やさしい）、NORMAL（普通）、HARD（やや難しい）、VERY HARD（難しい）のいずれかを設定することができます。

EXTEND　パックマンの残数追加得点の設定

パックマンが1人追加される得点を設定することができます。

全部で8つのパターンが用意されています。

ROUND SELECT　面セレクト機能の設定

ゲーム開始時に面セレクトを行なうかどうかを設定できます。

ONにするとゲーム開始後、面セレクト画面になります。左右ボタンで面を選びジャンプ・ボタンで決定します。

TRIGGER MODE ボタン配置の変更

専用パッドを使う場合に、ジャンプ・ボタンの位置を変更できます。

3種類のボタン配置からいずれかを選んでください。ここで選んだボタン配置はコンフィグを終了した時点から有効です。

注意：普通のジョイスティックを使う場合には、ボタン配置の設定を必ず"A LEFT B JUMP C RIGHT"に戻しておいてください。

SOUND TEST BGM/効果音テスト

ゲーム中のBGMや効果音を聞くことができます。

左右ボタンで番号を合わせて、聞きたい番号のところでジャンプ・ボタンを押してください。"EXIT"でジャンプ・ボタンを押すと、コンフィグレーション項目の選択に戻ります。

SRAM BACKUP 設定内容の変更

S-RAMに記録されている設定内容を変更します。S-RAM機能を設定していない場合、この項目は表示されません。

この項目に合わせてジャンプ・ボタンを押すと、操作の選択モードに入ります。

左右ボタンで行ないたい操作を選択して、ジャンプ・ボタンで決定してください。

"EXIT"でジャンプ・ボタンを押すか、操作を選択するとコンフィグレーション項目の選択に戻ります。

この項目で行なえる操作は次のとおりです。

INITIALIZE ALL	ハイスコアとコンフィグ設定を初期化します。
INIT.RANKING	ハイスコアを初期化します。
INIT.CONFIG	コンフィグ設定を初期化します。

EXIT 各種設定の終了

コンフィグレーションを終了してタイトル画面に戻ります。

S-RAM機能を設定している場合は、コンフィグレーション・モードの設定内容を、自動的にS-RAMに記録します。

ゲーム・テクニック

パックランドでは、パックマンの邪魔をするモンスターの動きをいかに把握するかがハイスコアへのカギとなる。

ここでは、モンスター達の動きと対策を乗り物別に紹介しよう。

車

図1のように直線的な動きをしてくるので、軽くジャンプしてよけよう。

また、クライドの乗った車は、パックマンが飛び越えても、すぐに方向転換して追いかけてくるので油断は禁物だ。

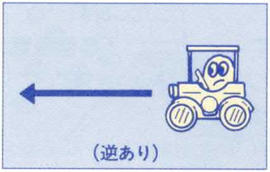


図1

バス

車と同じ動きをするが、高さが倍以上あるので、必ず助走をして越えるようにしよう。クライドが乗ったバスは、車と同様に方向転換をしてくるぞ。

飛行機

飛行機には小モンスターを落としてくるタイプと、パックマンを驚かすために降りてくるタイプの2種類がある（図2）。

小モンスターを落としてくる方は目が進行方向を向いており、降下してくる方はパックマンに目を向けているので、どちらのタイプの飛行機かは目を見て判断しよう。

インキー以外の乗った飛行機はパックマンに体当りをしてこないので、インキーだけに注意していれば大丈夫。

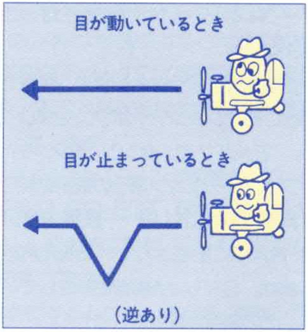


図2

UFO

図3のように大きな波と小さな波を交互に描いて移動してくる。

大きい波の頂点に達すると、パックマンのいる方に方向転換する習性がある。

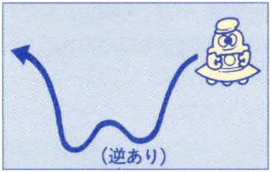


図3

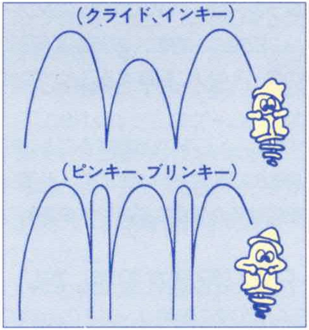


図4

ホッパー

ホッパーの移動パターンは2種類あり、クライドとインキー、ピンキーとブリンキーがそれぞれ同じ動きをする(図4)。

クライドとインキーは普通に放物線を描きながら移動してくるが、ピンキーとブリンキーは1回ごとにその場でジャンプをするというフェイントをかけてくる。

動きをよく見て下を通り抜けよう。

得点と隠しフィーチャーの関係

ヘルメットや風船など、動かせる障害物を押すことによって現われる、隠しフィーチャーは、いつも同じ場所に現われるわけではない。

じつは、隠しフィーチャーの現われる場所は、そのラウンドが始まったときの得点の下2ケタと密接な関係がある。

じっくりと観察して、その法則を見つけ出してみよう。

S-RAM記録機能

パックランドは、ハイスコアとコンフィグレーション設定の内容をX68000/X68030本体内蔵のS-RAMに記録することができます。

記録内容は、ソフトを起動するごとに読み込まれ自動的に設定されますので、各種設定を毎回設定する必要がなくなり大変便利です。

●S-RAM記録を設定したい

S-RAM記録の設定は、以下の手順で行なってください。

①S-RAMをRAMディスクとして使用できるようにパソコン本体のメモリ・スイッチを設定してください（詳しくはパソコンの取扱説明書を参照してください）。

すでにS-RAMをRAMディスクとしてご利用の方はこの設定は不要です。

②本ソフトを 登録 キーを押しながら起動してください。

③S-RAMを設定するためのメニューが表示されますので、「新規作成」を選び、スペース・キーを押してください。

以上でS-RAM記録のための設定は終了です。

●S-RAM設定を初期状態に戻す

S-RAMに記録されている、パックランドのハイスコアまたはコンフィグレーション設定の内容を初期状態に戻します。

内容の初期化を行なうためには本ソフトを 登録 キーを押しながら起動してください。

S-RAMを設定するためのメニューから「データの初期化」を選び、スペース・キーを押してください。次に、「コンフィグレーション設定の初期化」または「ハイスコアの初期化」に合わせてスペース・キーを押してください。

●S-RAM設定を削除する

S-RAMに記録されている、パックランドの記録内容を削除します。

記録の削除を行なうためには本ソフトを 登録 キーを押しながら起動してください。

S-RAMを設定するためのメニューが表



示されますので、「記録領域の削除」に合わせてスペース・キーを押してください。

実行すると、今まで記録したデータが消えてしまいますのでご注意ください。

※S-RAM設定メニューの操作はキーボードのカーソル・キーで選び、スペース・キーで決定してください。

コラム：S-RAM記録機能とは？

この機能は、X68000/X68030シリーズに内蔵のバッテリー・バックアップS-RAM（電源が切られた状態でも内容を保持するメモリー）を様々なアプリケーションから有効に活用するために考えられた「SRAMDB」システムを使用しています。

これは、S-RAMの容量には限りがあるため、各ソフトが独自にS-RAMを使用する場合に発生する無駄を抑え、かつ共存できるファイル・フォーマットの規約です。

この規約をより多くの方々が有効活用されることを望んでいます。

規約の詳細はゲーム・ディスク内の"SRAMDB.DOC"に収録してあります。

ALL ABOUT namco

パックランドの全ラウンドのマップやラウンド別攻略法、隠しフィーチャーの出し方などが詳しく解説されている本、「ALL ABOUT namco ナムコゲームのすべて」が電波新聞社から復刊されています。

この本には、その他にも、パックランドと同時代のナムコの優れたゲームがすべて収録されています。

これを参考にしてプレイすれば、ゲームをより一層楽しむことができるでしょう。

ぜひご一読ください。



「ALL ABOUT namco **ナムコゲームのすべて**」
「ALL ABOUT namcoII **ナムコゲームのすべてII**」
電波新聞社刊 定価各2,200円(税込み)

お問い合わせについて

●動作不良?

製品には万全を期しておりますが、万一トラブルなどがありましたら、まず次のチェックを行なってください。

■ゲームができない

ゲームがスタートできなかったり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り換えいたします。

■ディスクを壊してしまった、専用3ボタン・ジョイパッドを壊してしまった

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクや付属の3ボタン・ジョイパッドが壊れた場合は、その壊れた製品と、修理費として料金1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り換えいたします。

〈ご注意〉

※交換、チェックをご希望の場合は、必ずサポート・カードに必要事項をお書きの上、ソフトとともに下記の住所までお送りください。

※ユーザーズ・カードが返送されていないと、左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上、ご返送ください。

〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15
電波新聞社 出版販売部
ユーザー・サポート係
TEL 03-3445-6111(大代表)

●ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしてもわからない事や、疑問に思うことが出てきた場合には、マイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見、ご要望なども大歓迎です。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮ねがいます。

〒530 大阪市北区中之島 3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

VIDEO GAME
ANTHOLOGY vol.11

PAC-LAND®

パックランド

FOR X68000/X68030

STAFF

MAIN PROGRAMMER
USSY.
SOUND CO-ORDINATION
GORRY
SUPPORT
なにわ　Hiaro.
植木純二　磯部っち
MANUAL WRITER
USSY.
TEST PLAYERS
K.Hayashi GORRY
錦　橋爪
SPECIAL THANKS
橋本雅俊
K.Yamada(ymd)

MICOMSOFT 1994

DEMPA
MICOMSOFT